

BAB VI

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN GRAHA APRESIASI SENI DI YOGYAKARTA

6.1. KONSEP PERENCANAAN

6.1.1. KONSEP PERENCANAAN PROGMATIK

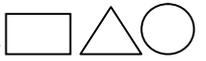
1. Konsep Sistem Lingkungan

Berdasarkan fungsinya sebagai wadah perkembangan seni lukis anak-anak di Yogyakarta, perencanaan dan perancangan Graha Apresiasi Seni Lukis Anak dipengaruhi oleh perkembangan kesenian dan kebudayaan di Yogyakarta. Secara makro keberadaannya harus dapat ikut meningkatkan citra Yogyakarta sebagai Kota Kesenian dan Kebudayaan, meningkatkan perkembangan dunia seni lukis anak, serta mendatangkan keuntungan secara ekonomi bagi lembaga pendidikan seni yang mewadahi fasilitas ini, bagi pemerintah, dan penduduk sekitar. Secara konseptual, keberadaan Graha Apresiasi Seni Lukis Anak di Yogyakarta dapat meningkatkan imajinatif anak dalam menuangkan ide/gagasan ke dalam lukisan. Hal itu dapat dipenuhi dari konsep pemilihan lokasi dan tapak yang berdekatan dengan suasana alami.

2. Konsep Sistem Manusia

Secara umum, keberadaan Graha Apresiasi Seni Lukis Anak di Yogyakarta juga dapat mendukung aktivitas masyarakat di sekitarnya, dan melengkapi fasilitas yang sudah ada, terutama fasilitas di bidang pendidikan dan kesenian. Secara makro letaknya harus berdekatan dengan fasilitas pemukiman penduduk, sekolah dasar, dan taman kanan-kanan untuk mencapai target sasaran pengunjung, khususnya anak-anak. Keterkaitan lokasi dengan fasilitas publik lainnya seperti restoran, pom bensin, pertokoan dan supermarket juga dapat mendukung fungsinya untuk memperkuat kawasan tersebut. Graha Apresiasi Seni Lukis Anak di Yogyakarta juga harus dapat memenuhi fungsi fasilitas publik, yaitu ruang-ruang komunikasi sosial bagi pengunjung dan masyarakat sekitar.

Untuk memenuhi fungsinya sebagai fasilitas edukasi seni lukis anak-anak, maka sistem pembelajaran di dalamnya dibuat supaya anak-anak dapat memenuhi kompetensi melukis yang diharapkan dengan pengembangan imajinasi anak-anak.



Konsep Pembelajaran

a. Metode pembelajaran:

Metode yang digunakan adalah *story telling*, memancing anak untuk bercerita mengenai gagasan yang akan mereka buat dalam lukisan mereka. Prosentasi campur tangan seorang guru dalam penciptaan ide seorang siswa sebesar 40% dari gambar keseluruhan. Selanjutnya adalah kebebasan anak untuk berkreasi.

b. Kurikulum pembelajaran:

Kurikulum pembelajaran dalam 1 tingkatan kelas terbagi menjadi 2 semester, dengan kurikulum yang sama, hanya kompetensi yang diajarkan berbeda pada setiap tingkatan kelas.

Tabel 6.1. Kurikulum SEMESTER 1

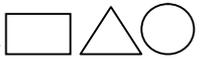
| | | |
|----|--------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 1. | Diri Sendiri (aku dan panca indra) | 3 minggu |
| 2. | Lingkunganku (keluarga, rumah dan sekolah) | 4 minggu |
| 3. | Kebutuhan (makanan, minuman, pakaian, kesehatan, kebersihan, dan keamanan) | 4 minggu |
| 4. | Binatang | 3 minggu |
| 5. | Tanaman | 3 minggu |

Sumber: hasil analisis penulis

Tabel 6.2. Kurikulum SEMESTER 2

| | | |
|----|----------------------------------------------------------------------|----------|
| 1. | Rekreasi (kendaraan, pesisir, dan pegunungan) | 4 minggu |
| 2. | Pekerjaan | 3 minggu |
| 3. | Air, udara dan Api | 2 minggu |
| 4. | Alat komunikasi | 2 minggu |
| 5. | Tanah airku (negaraku, kehidupan di kota dan di desa) | 3 minggu |
| 6. | Alam semesta (matahari, bulan, bintang, langit dan gejala alam) | 3 minggu |

Sumber: hasil analisis penulis



c. Program kelas:

Tabel 6.3. Tingkatan kelas dan jadwal belajar

| NO | JENIS KELAS | USIA | JAM BELAJAR |
|----|--------------------------------------|-------------|---------------------------------|
| 1 | Kelas tingkat pemula/dasar (2 kelas) | 2 – 4 tahun | Kelas Pemula 1 09.00-11.00 |
| | | 5-9 tahun | Kelas Pemula 2 11.30-13.30 |
| | | 10-14 tahun | Kelas Pemula 2 15.00-17.00 |
| 2 | Kelas tingkat menengah (2 kelas) | 5-9 tahun | Kelas Menengah 1 11.30-13.30 |
| | | 10-14 tahun | Kelas Menengah 2 15.00-17.00 |
| 3 | Kelas tingkat terampil (2 kelas) | 8-10 tahun | Kelas Terampil 1 11.30-13.30 |
| | | 11-14 tahun | Kelas Terampil 2 15.00-17.00 |
| 4 | Kelas tingkat mahir (2 kelas) | 8-10 tahun | Kelas Mahir 1 11.30-13.30 |
| | | 11-14 tahun | Kelas Mahir 2 15.00-17.00 |

Sumber : analisa penulis

- d. Program pameran: kegiatan pameran dibuka hari Senin-Sabtu pukul 09.00-21.00. Sedangkan pada hari Minggu/libur dikhususkan bagi pameran hasil karya anak-anak dan kunjungan orang tua. Apabila ada event pameran khusus, maka jadwal kunjungan berlangsung selama acara.

Berdasarkan sistem pembelajaran yang ditawarkan, perencanaan ruang-ruang pada Graha Apresiasi Seni Lukis Anak di Yogyakarta dapat memenuhi kebutuhan imajinasi anak-anak. Pengolahan pada elemen arsitektural dilakukan untuk memenuhi **rangsangan visual**, dan **fisik**. Rangsangan fisik berupa gerakan, rabaan dan sense of place. Elemen arsitektural yang diolah adalah bentuk masa, bentuk ruang, pola tatanan masa, pencapaian, sirkulasi, bukaan, struktur, material, warna, tekstur, skala dan proporsi. Kebutuhan pembelajaran diwadahi dengan keberadaan ruang-ruang studio di dalam maupun di luar ruang, dan ruang pameran.

3. Konsep Lokasi dan Tapak

Graha Apresiasi Seni Lukis Anak berada di Propinsi D.I.Yogyakarta. Untuk memenuhi konsep imajinatif, lokasi berada di pinggiran Kota Yogyakarta, yang

merupakan pengembangan kawasan pendidikan dan kesenian. Tapak terpilih berada di dalam kawasan yang terjangkau secara infrastruktur, namun memenuhi suasana alami yang diperlukan untuk stimulasi imajinatif.

Data tapak terpilih



Gambar 6.1. Letak tapak terpilih
 Sumber peta: <http://elantowow.wordpress.com>, diakses pada 1 Juni 2011, diolah kembali oleh penulis

sehingga tapak dapat diakses dengan mudah oleh pejalan kaki, pengunjung yang menggunakan mobil, motor, sepeda, kendaraan umum ataupun kendaraan lainnya.

1. Lokasi:
 Berada di Jl.H.O.S Cokroaminoto, Yogyakarta, kecamatan Tegalrejo, Kotamadya Yogyakarta.
2. Luas Tapak :
 $\pm 10.624,99 \text{ m}^2$
3. Akses :
 Tapak terletak di tepi Jalan H.O.S Cokroaminoto, dilalui oleh kendaraan roda empat, ruda dua, dan angkutan umum, namun belum dilalui oleh jalur Trans Jogja. Di bagian timur tapak terdapat trotoar selebar 1 meter,
4. Jenis jalan yang terdapat ditimur tapak :
 Jalan aspal
5. Lebar jalan :
 $\pm 16\text{m}$
6. Kontur :
 Relatif datar hanya terdapat perbedaan kontur yang melandai setinggi 0,5 meter dibagian Barat Daya dan Barat Tapak.
7. Jenis tanah : Tanah ladang.

8. Potensi sekitar :



Gambar 6.2. Potensi sekitar tapak
 Sumber gambar: googleearth, diakses pada 1
 Juni 2011, diolah kembali oleh penulis

Keterangan: Area komersil
 Pom bensin
 Area perkantoran
 Tapak terpilih
 Perlintasan kereta api

Tapak berada didekat jalan utama. Disekitarnya merupakan area komersil, pemukiman dan persawahan, serta ada beberapa area perkantoran dan pom bensin. Kawasan ini merupakan kawasan pemukiman yang dikelilingi oleh fasilitas publik seperti pertokoan, perkantoran, pom bensin dan sekolah. Berdasarkan kondisi sekitar, tapak berpotensi sebagai ruang publik dan wadah aktivitas kesenian.

Keberadaan suasana alami (sawah, Sungai, dan pepohonan) di sekitar, serta keberadaan perlintasan kereta api, menunjang stimulasi imajinasi yang akan diolah.

9. Vegetasi :

Pohon pisang, pohon waru, pohon cemara, rerumputan, semak-semak.

10. View :

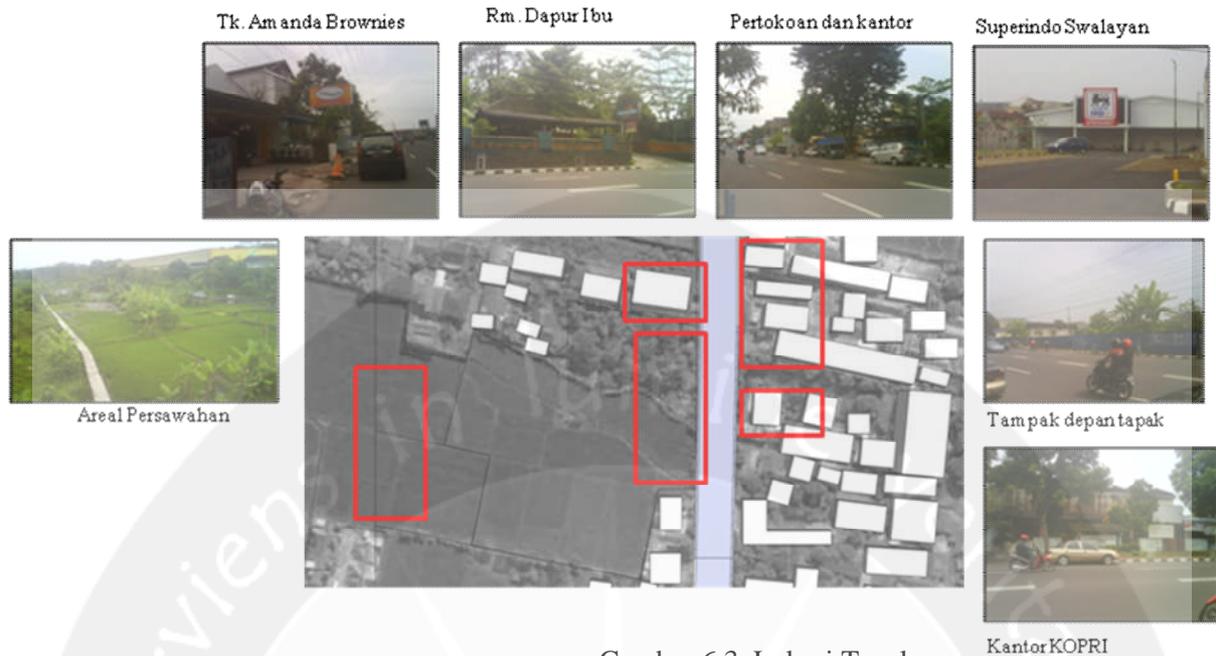
Utara : restoran dan pemukiman penduduk

Selatan : pertokoan, pemukiman penduduk, dan persawahan

Timur : kantor pemerintah

Barat : persawahan

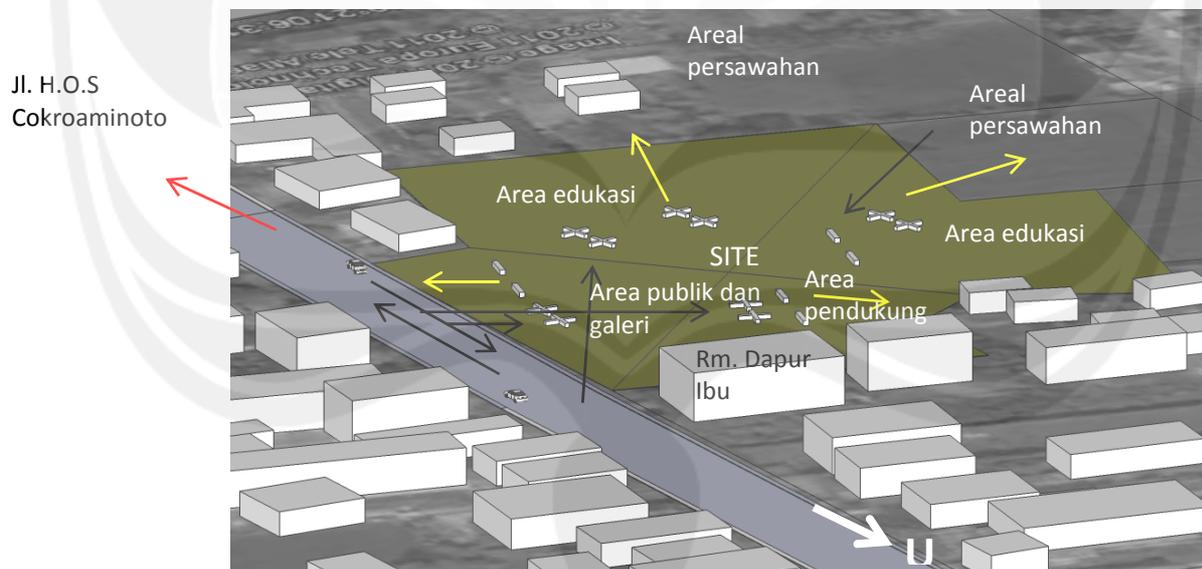
Berikut ini adalah gambar lokasi tapak :



Gambar 6.3. Lokasi Tapak

Sumber gambar: googleearth.com, diakses pada 1 Juni 2011, diolah kembali oleh penulis

Konsep Perencanaan Tapak



Gambar 6.4. Kondisi berdasarkan hasil analisis view

Sumber gambar: hasil analisis penulis

Konsep perencanaan tapak untuk memperoleh ketenangan dan view yang imajinatif pada zona edukasi, area tersebut diletakkan pada sebelah barat tapak. Zona publik yang terdiri dari area parkir, area komersil dan area pengunjung diletakkan di sebelah timur tapak, area galeri diletakkan di sebelah tengah tapak, area pengelola atau semi publik diletakkan di sebelah utara tapak.

6.2. KONSEP PERANCANGAN

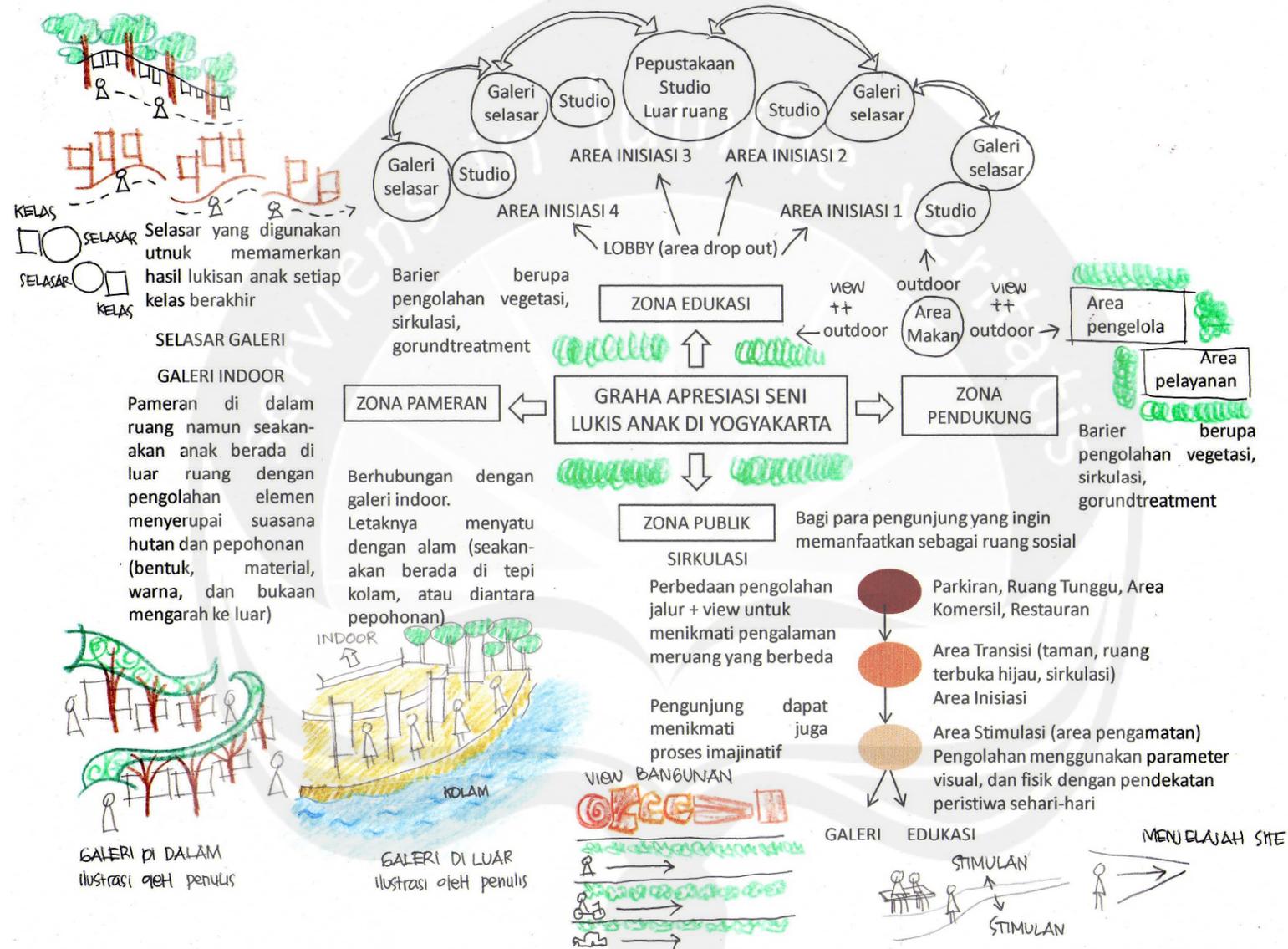
6.2.1. KONSEP PERANCANGAN PROGMATIK

A. Konsep Fungsional

Konsep fungsional Apresiasi Seni Lukis Anak di Yogyakarta, terbagi menjadi 4 zona yang saling terhubung dengan jalur sirkulasi. Pembagian zona di dalam tapak:

1. Zona publik yang dapat diakses oleh masyarakat umum yang ingin memanfaatkan sebagai ruang sosial, diantaranya adalah area parkir, area sirkulasi, area penerimaan, area komersil, dan area pengunjung.
2. Zona Pameran yang dapat diakses oleh pengunjung umum, di antaranya adalah area pameran indoor dan area pameran outdoor (untuk skala normal maupun besar). Area selasar galeri yang terdapat di depan ruang kelas, dapat diakses oleh orang tua maupun para murid.
3. Zona edukasi yang dapat diakses oleh murid dan guru, di antaranya ruang studio indoor, studio outdoor dan perpustakaan, serta area inisiasi.
4. Zona pendukung yang dapat diakses oleh pengelola dan pelayanan bangunan, di antaranya kantin, ruang-ruang administrasi dan ruang pelayanan.

Berikut adalah ilustrasi konsep perancangan fungsional di dalam tapak.



Gambar 6.5. Ilustrasi Konsep Perancangan Fungsional pada Tapak
Sumber gambar: hasil analisis penulis

B. Konsep Perancangan Tapak

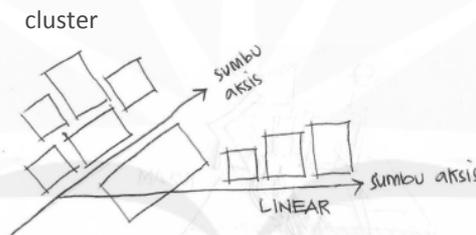
1. Konsep Desain Secara Makro



Gambar 6.6. Lokasi tapak
 Sumber gambar: googleearth, diakses pada 1 Juni 2011

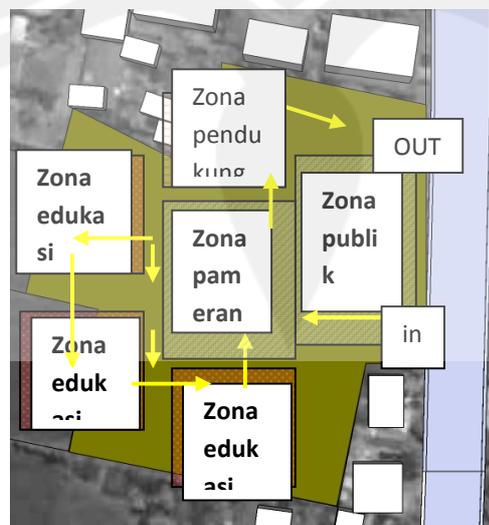
Berdasarkan letak tapak pada lokasi, dan *view to site* dari luar tapak, dapat diperoleh konsep desain secara makro sebagai berikut:

Penyusunan tatanan masa bangunan dengan menggunakan gabungan pola *cluster* dan linier, sehingga pada saat pengguna jalan raya melalui Jl. H.O.S Cokroaminoto pengunjung dapat memperoleh *view* bangunan secara diagonal, maupun sejajar dengan arah jalan.



Gambar 6.7. Ilustrasi konsep desain secara makro berdasarkan *view to site*
 Sumber : hasil analisis penulis

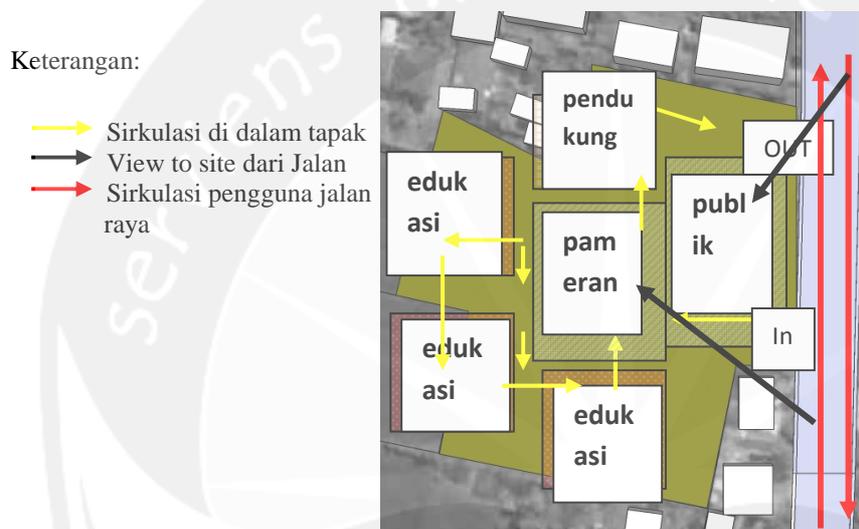
Berdasarkan analisa kebisingan, dan sirkulasi berikut adalah konsep peletakan zona pada tapak:



Gambar 6.8. Konsep Peletakan zona pada Tapak
 Sumber : hasil analisis penulis

Zona publik diletakkan di timur tapak sehingga terjangkau oleh masyarakat umum dari luar tapak. Zona pameran diletakkan di pusat tapak, dan didekatkan dengan zona publik untuk memaksimalkan vocal point ke arah tapak dan keberlanjutan sirkulasi dari zona publik. Masyarakat umum juga dapat mengakses Zona pameran ini dengan sirkulasi pejalan kaki. Zona pendukung diletakkan dekat dengan zona publik, zona pameran dan zona edukasi karena zona ini merupakan pengelolaan fasilitas di dalamnya. Sirkulasinya hanya dapat dicapai oleh para karyawan dan tamu. Zona edukasi diletakkan pada area yang privat. Sirkulasi hanya bisa dicapai oleh pejalan kaki.

Berdasarkan konsep peletakan zona, maka *view to site* dapat diilustrasikan sebagai berikut:

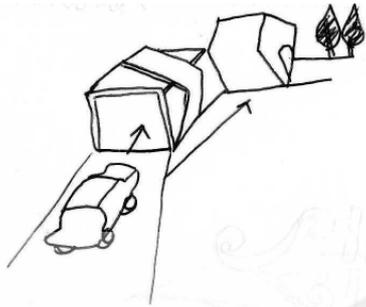


Gambar 6.9. Konsep *view to site*
 Sumber : hasil analisis penulis



Gambar 6.10. Ilustrasi bangunan yang terlihat saat melalui tapak
 Sumber : hasil analisis penulis

Pada konsep *view to site*, pengguna Jl. H.O.S Cokroaminoto yang melalui tapak dapat melihat patahan (*sequen*) dari keseluruhan bangunan yang ada di dalam tapak (diilustrasikan dengan anak panah berwarna merah). Konsep ini untuk mencapai pengalaman visual yang berbeda.

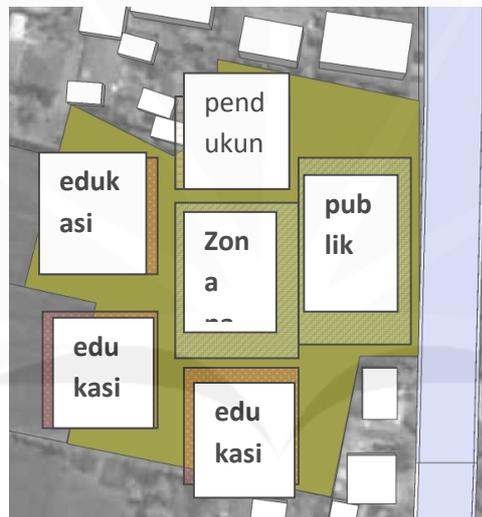


Pengamat yang memandang ke arah site akan melihat bangunan pameran dan area publik (diilustrasikan dengan anah panah berwarna hitam). Pengolahan lebih lanjut pada konsep fasade bangunan.

Gambar 6.11. Ilustrasi bangunan yang melihat ke arah tapak
 Sumber : hasil analisis penulis

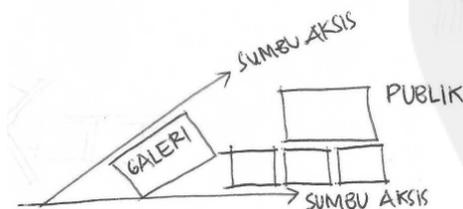
C. Konsep Perancangan Tata Bangunan dan Ruang

1. Konsep Peletakan Zona di Dalam Zite



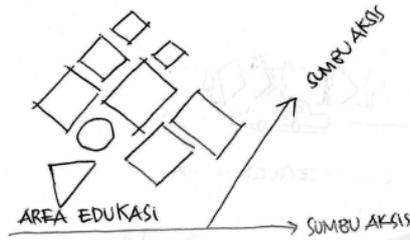
Gambar 6.12. Konsep peletakan zona pada tapak
 Sumber : hasil analisis penulis

2. Konsep Penyusunan Tatanan Masa di Dalam Site



Konsep penyusunan tata masa di dalam site menggunakan pola linier pada zona pameran dan zona public untuk memenuhi pengalaman visual.

Gambar 6.13. Ilustrasi Konsep penyusunan tata masa pada tapak dengan pola linier
 Sumber : hasil analisis penulis



Gambar 6.14. Ilustrasi Konsep penyusunan tata masa pada tapak dengan pola kluster
 Sumber : hasil analisis penulis

Sedangkan pada zona edukasi menggunakan pola kluster dengan datum berdasarkan pada sumbu aksis sirkulasi untuk menuju/melewati bangunan. Penyusunan menggunakan anomali (bentuk, ukuran, posisi).

3. Konsep Peletakan tiap masa di Dalam Site

Secara keseluruhan konsep peletakan masa bangunan secara **visual** memiliki kesulitan dalam keterjangkauan, namun secara **fisik** masa bangunan tersebut mudah dicapai. Cara pengolahan konsep tersebut dengan kamufase visual (menutupi bangunan dengan vegetasi, memisahkan bangunan dengan kolam) dan menyelesaikan konsep secara sirkulasi.



Gambar 6.15. Ilustrasi Konsep peletakan masa pada tapak, memisahkan bangunan dengan kolam
 Sumber : hasil analisis penulis



Gambar 6.16. Ilustrasi Konsep peletakan masa pada tapak, menghubungkan dengan sirkulasi
 Sumber : hasil analisis penulis

4. Konsep Penyusunan Masa Bangunan secara Visual



Gambar 6.17. Ilustrasi Konsep penyusunan masa bangunan secara visual
 Sumber : hasil analisis penulis

Masa Bangunan yang satu tertutupi oleh masa bangunan yang lain, sehingga memenuhi konsep imajinasi (semu).

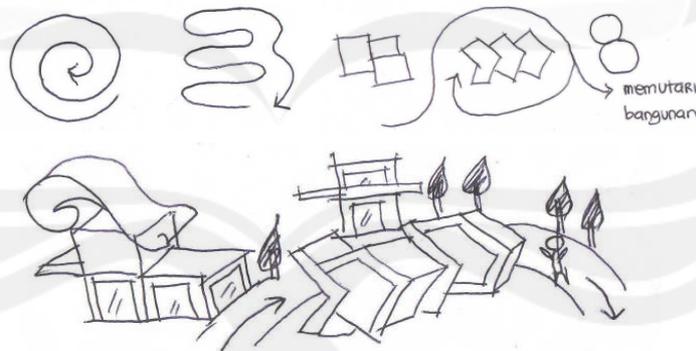
5. Konsep Sirkulasi

Jalur sirkulasi di dalam site terbagi menjadi 3, yaitu jalur pejalan kaki, jalur pengguna sepeda, dan jalur kendaraan bermotor. Konsep sirkulasi ketiga jalur tersebut adalah untuk mendapatkan pengalaman visual yang berbeda-beda. Konsep sirkulasi pengguna kendaraan bermotor saat menuju area parkir adalah sirkulasi melewati bangunan secara linier, sehingga diperoleh pengalaman yang berbeda.



Gambar 6.18. Ilustrasi Konsep sirkulasi kendaraan bermotor
Sumber : hasil analisis penulis

Konsep sirkulasi pengguna sepeda di dalam site adalah sirkulasi memutar bangunan dan area tapak. Konsep sirkulasi pejalan kaki di dalam site secara garis besar adalah sirkulasi memutar, untuk memperoleh pengalaman visual yang lebih lama dan beraneka ragam di dalam site. Untuk membedakan sirkulasi digunakan pengolahan material, *ground treatment*, dan elemen pembatas (vegetasi).



Gambar 6.19. Ilustrasi

sirkulasi pejalan kaki
Sumber : hasil analisis penulis

Konsep

Jalur kendaraan bermotor bisa mencapai 20% dari area keseluruhan tapak. Jalur sepeda bias mencapai 40% area keseluruhan tapak. Jalur pejalan kaki bias mencapai 70% dari area keseluruhan tapak.

Konsep Sirkulasi pejalan kaki di dalam site terbagi lagi menjadi beberapa bagian. Untuk menuju bangunan sirkulasi yang digunakan sirkulasi memutar (tersamarkan) untuk memenuhi konsep imajinatif. Dalam menjelajahi tapak, digunakan sirkulasi

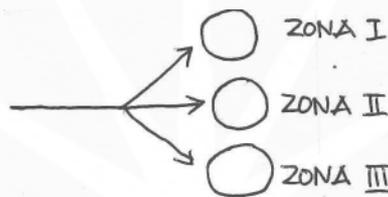
yang linier namun menyempit. Sirkulasi menyempit dapat membuat orang tertarik untuk lebih lama menjelajahi jalan.



Gambar 6.20. Ilustrasi sirkulasi dalam menjelajah tapak
Sumber : hasil analisis penulis

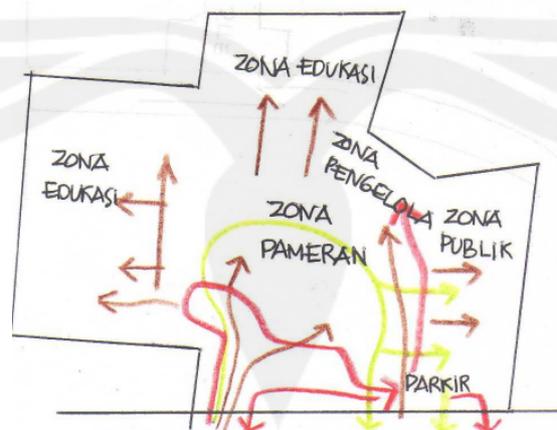
Sirkulasi untuk memenuhi konsep imajinasi diolah dengan menyembunyikan jalur sirkulasi. Konsep ini akan mengaburkan keberadaan sirkulasi sehingga secara visual terdapat kesulitan untuk mencapai bangunan.

Konsep sirkulasi untuk menuju ke masa bangunan edukasi, pameran dan publik, digunakan sirkulasi yang bercabang. Hal ini untuk memenuhi konsep tersedianya pilihan yang beraneka ragam.



Gambar 6.21. Ilustrasi sirkulasi dalam menuju masa bangunan
Sumber : hasil analisis penulis

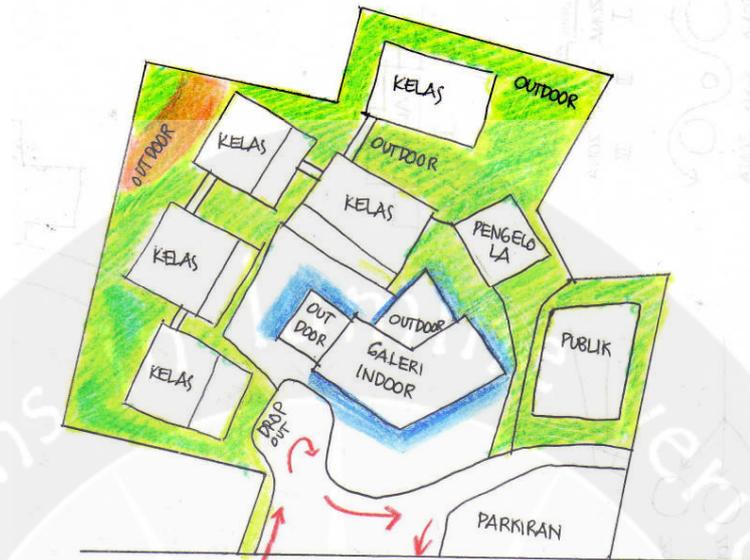
Berikut adalah konsep pola sirkulasi secara keseluruhan di dalam tapak:



Gambar 6.22. Ilustrasi jalur sirkulasi di dalam tapak
Sumber : hasil analisis penulis

6. Konsep *BlockPlan* pada tapak

Secara umum, konsep peletakan *blockplan* pada tapak menjadi sebagai berikut:

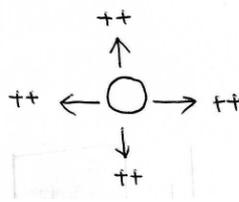
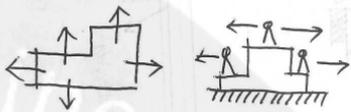


Gambar 6.23. Ilustrasi *blockplan* di dalam tapak
Sumber : hasil analisis penulis

7. Konsep Desain Ruang pada tapak

Tabel 6.4. Konsep Desain Ruang

| NO | NAMA RUANG | IDE PENYELESAIAN DESAIN |
|----|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | <i>Entrance Area</i> | Konsep desain sebuah entrance adalah dapat terlihat jelas secara visual sehingga sebelum mencapai entrance, pengunjung dapat terarahkan secara visual. |
| 2. | <i>Public Area</i> | <p><i>Public area</i> adalah area bagi para pengunjung yang ingin memanfaatkan sebagai ruang sosial.</p> <ul style="list-style-type: none"> Parkiran, Ruang Tunggu, Area Komersil, Restaurant Area Transisi (taman, ruang terbuka hijau, sirkulasi) Area Inisiasi Area Stimulasi (area pengamatan) Pengolahan menggunakan parameter visual, dan fisik dengan pendekatan peristiwa sehari-hari |

| | | |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | <p>Konsep desain pada area ini, pengunjung diberi keleluasaan memandang ke segala arah dengan <i>view</i> yang berbeda-beda menuju ke arah galeri maupun ke arah ruang terbuka hijau.</p>  <p>Gambar 6.24. Ilustrasi perbedaan kedudukan pengamat <i>Sumber : hasil analisis penulis</i></p> <p>View yang berbeda tersebut dicapai dengan parameter rangsangan visual, dengan perbedaan kedudukan pengamat.</p> <p>Pengolahan area transisi (ruang terbuka hijau) dilakukan dengan kontur yang berundak dan dipisahkan oleh sirkulasi pejalan kaki, kolam, dan vegetasi untuk mendukung stimulasi fisik.</p>  <p>Gambar 6.25. Ilustrasi pengolahan area transisi <i>Sumber : hasil analisis penulis</i></p>  |
| <p>3.</p> | <p>Area Pameran</p>  | <p>Zona pameran berfungsi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan lomba lukis anak 2. Pameran skala besar 3. Pameran skala normal <p>Konsep perancangan peletakan galeri pada tapak, secara visual sulit dicapai (tersamarkan), secara fisik mudah dijangkau.</p>  |

Area Pameran



Pengolahan konsep dilakukan dengan meletakkan kolam di sekitar bangunan pameran. Sehingga secara visual pengunjung terpisahkan oleh kolam ketika akan mencapai galeri, namun terdapat sirkulas yang tersembunyi untuk dapat menuju galeri.

Konsep gubahan masa galeri, dari tampak bangunannya merupakan gabungan bentuk-bentuk yang berbeda membentuk sesuatu yang abstrak. Secara keseluruhan, galeri merupakan 1 masa bangunan, yang terbagi menjadi beberapa *sequen* yang berbeda-beda.



Gambar 6.26. Ilustrasi *sequen* pada bentuk masa bangunan pameran

Sumber : hasil analisis penulis

Konsep bentukan ruang pada galeri adalah pengolahan elemen vertikal dengan batasan ruang yang imajiner (material kaca) dan elemen horisontal (mengangkat slab dari bidang dasar tanah). Hal ini untuk mencapai konsep komunikasi fisik yang terhambat, komunikasi visual yang mudah.



Gambar 6.27. Ilustrasi masa bangunan pameran

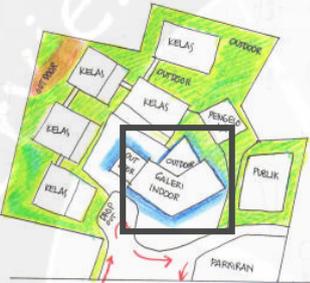
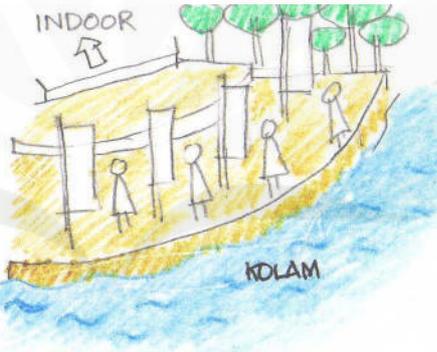
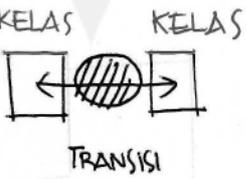
Sumber : hasil analisis penulis

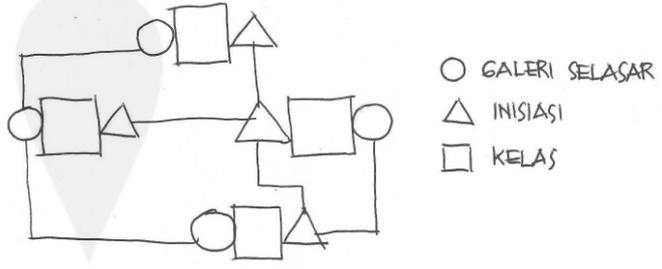
Konsep pengalaman visual yang dicapai di dalam dan diluar bangunan dibuat berbeda-beda.

Kontinuitas antara ruang luar dengan ruang dalam dibatasi dengan batas imajiner (bukaan yang lebar, atau hanya dibatasi kolam).

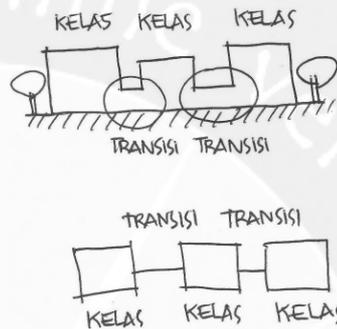
Galeri Skala Besar

Merupakan ruang yang luas (hall) berfungsi untuk

| | | |
|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | <p>pameran skala besar yang berasal dari luar.</p> <p><u>Galeri Skala Normal</u></p> <p>Untuk pameran hasil karya anak yang melukis secara tempatif. Konsep desain yang digunakan, menggunakan kamuflase visual keadaan alam. Pengolahan desain interior dalam ruang, sehingga seakan-akan pengunjung berada di luar ruang. Pengolahan dengan elemen desain (material, warna) dan bentukan masa.</p> |
| <p>Area Pameran</p> |  | <p><u>Galeri Ruang Luar</u></p> <p>Terhubung dengan galeri <i>indoor</i>. Konsep desain menggunakan kamuflase visual. Letaknya menyatu dengan alam, sekan-akan berada di tepi kolam, atau sungai, atau hutan.</p>  <p>Gambar 6.28. Ilustrasi Galeri Ruang luar <i>Sumber : hasil analisis penulis</i></p> <p>Konsep pengolahan pada galeri ruang luar menggunakan perbedaan slab (kontur), sehingga kontinuitas fisik terhambat. Secara umum, galeri dapat terjangkau oleh publik, dengan keterbukaan.</p> <p><u>Galeri Selasar</u></p>  <p>Untuk memamerkan karya anak setiap kelas usai. Galeri merupakan hasil transisi ruang kelas dengan zona pameran.</p> <p>Karena fungsinya tersebut, konsep desain yang ditawarkan merupakan ruang sirkulasi yang digunakan</p> |

| | | |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | <p>sekaligus sebagai galeri.</p>  <p>Gambar 6.29. Ilustrasi Galeri Selasar Sumber : hasil analisis penulis</p> |
| <p>4.</p> | <p>Area Edukasi</p>  | <p><u>Sistem Drop out</u> Terdapat area drop out tersendiri pada area edukasi.</p> <p><u>Lobby Area</u> Merupakan area pertemuan dari ruang-ruang kelas.</p> <p><u>Area Inisiasi</u> Merupakan area pemanasan imajinasi anak, sebelum melukis. Secara umum, terdiri dari area duduk-duduk untuk pengamatan, dan ruang terbuka hijau dengan pengolahan detail arsitektural menggunakan parameter rabaan (tekstur, dan material).</p> <p><u>Ruang-ruang Studio dalam Ruang</u> Terbagi berdasarkan tingkatan kelas, setiap tingkatan kelas memiliki karakteristik pengenaan desain yang berbeda-beda tergantung kompetensi yang akan dicapai.</p>  <p>Gambar 6.30. Ilustrasi organisasi ruang kelas, ruang inisiasi dan selasar galeri setiap tahapan Sumber : hasil analisis penulis</p> <p>Pada setiap tahapan kelas anak dapat melihat view yang berbeda-beda. (menggunakan parameter</p> |

rangsangan visual)
 Pencapaian/sirkulasi menggunakan parameter rangsangan gerakan.
 Pengolahan bukaan menggunakan parameter rabaan dan *sense of place*.
 Terdapat ruang transisi antara tahapan satu dengan tahapan lainnya. Ruang transisi tersebut sebagai ruang stimulasi imajinasi.



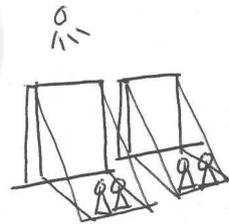
Gambar 6.31. Ilustrasi hubungan antar ruang kelas
 Sumber : hasil analisis penulis

Pengolahan bangunan multi masa, ruang transisi merupakan ruang terbuka hijau.

Studio Ruang Luar

Lokasi didekatkan dengan alam (peristiwa sehari-hari yang ada pada tabel ...

Studio Ruang Luar berupa ruang terbuka hijau yang dapat digunakan berkumpul anak-anak, atau selasar yang memiliki penutup terhadap cuaca hujan.



Gambar 6.32. Pembayangan oleh dinding
 Sumber : hasil analisis penulis



Gambar 6.33. Pembayangan oleh tajuk pohon

Sumber : hasil analisis penulis



Gambar 6.34. Studio di tepi kolam

Sumber : hasil analisis penulis

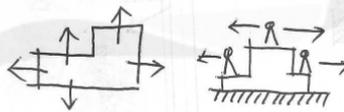


Gambar 6.35. Studio selasar

Sumber : hasil analisis penulis

Area edukasi didekatkan dengan area makan, kantin.

Pada area makan, anak-anak dapat melihat *view* yang berbeda-beda menuju ke arah kelas maupun ke arah ruang terbuka hijau.



Gambar 6.36. Ilustrasi perbedaan kedudukan pengamat

Sumber : hasil analisis penulis

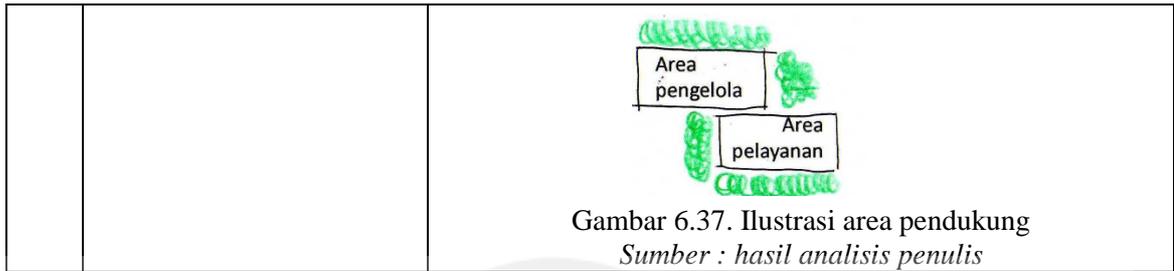
Perbedaan tersebut dicapai dengan parameter rangsangan visual, dengan perbedaan kedudukan pengamat.

5. Area Pendukung



Didekatkan dengan zona edukasi dan zona pameran namun dengan barrier sebagai pembatas. Barrier dapat berupa vegetasi, pengolahan *groundtreatment* maupun sirkulasi.

Dari ruang tutor dapat mengamati ruang belajar anak.



Sumber: hasil analisis penulis

6.2.2 KONSEP PERANCANGAN PENEKANAN STUDI

Tabel 6.5. Konsep prancangan penekanan studi pada tapak dan ruang-ruang di dalamnya

| NO | RUANG | KRITERIA DESAIN | STIMULASI |
|----|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| 1 | Tapak | Pengolahan tapak dengan meradial jalan masuk menuju ke bangunan untuk mendapatkan pilihan yang semu, menuju ke banyak pilihan ruang | Visual dan gerakan |
| 2 | Ruang inisiasi umum | Sirkulasi, ruang terbuka, warna dan tekstur yang dapat membangkitkan semangat | visual, gerakan dan perasaan |
| 3 | Ruang inisiasi pemula | Ruang yang lebih leluasa memungkinkan anak berlari, mengolah bentukan masa yang dapat menggerakkan motorik anak, mengolah dinding dengan tektur yang lebih kasar | visual, gerakan dan perasaan |
| 4 | Kelas pemula 1 | membuat garis sebagai kontur/perbedaan level | Gerakan |
| | | menggunakan geometri dasar sebagai bentukan masa dan ornamen | Visual |
| | | menggunakan warna-warna atraktif | Visual |
| | | menggunakan imajinasi benda-benda sederhana | Visual |
| 5 | Kelas pemula 2 | Pengolahan ruang dengan elemen vertikal dan horizontal yang merupakan elemen garis | Visual dan gerakan |
| | | Membuat ruang dengan geometri dan warna dasar | Visual |
| | | Bukaan yang lebar | Visual dan perasaan |
| | | Pengulangan bentuk-bentuk dasar | Visual |
| 6 | Kelas pemula 3 | Menggunakan garis sebagai ornamen dengan warna yang lebih lembut | Visual |
| | | Garis-garis yang lebih teratur dan seirama | Visual |
| | | Penyatuan objek dengan lingkungannya | Visual dan perasaan |
| | | Ruang-ruang yang saling berhubungan | Visual dan gerakan |
| 7 | Ruang Inisiasi menengah | Pengolahan bentuk-bentuk geometri sebagai dinding, sirkulasi, dan elemen pendukung seperti kolam, jalan, selasar. | Visual |
| | | Pengolahan warna dengan gradasi | Visual |
| | | Pengolahan objek yang menyerupai peristiwa tertentu, seperti suasana hutan, sungai, lautan, dsb | Visual dan perasaan |
| 8 | Kelas menengah 1 | Membuat bentuk yang kompleks untuk dilalui, dilewati, dipanjadi oleh anak | Gerakan |
| | | Membuat ruang secara geometri dengan pengulangan | Visual dan gerakan |
| | | Memakai gradasi warna | Visual |
| | | Menyerupai objek tertentu | Visual |
| 9 | Kelas menengah 2 | Membuat bentuk yang kompleks/abstrak dan menyatu dengan lingkungannya | Visual dan perasaan |
| | | Permainan ruang 3 dimensi | Visual dan gerakan |

| | | | |
|----|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| | | Menyatukan peristiwa alam dengan ruang dalam | Visual dan perasaan |
| | | Gradasi warna-warna yang lebih lembut | Visual |
| 10 | Ruang inisiasi terampil | Permainan elemen vertikal dan horizontal dengan pengulangan dan gradasi warna yang lebih lembut | Visual, dan perasaan |
| 11 | Kelas terampil 1 | Bermain elemen vertikal dan horizontal untuk efek 3 dimensi | Visual dan perasaan |
| | | Bukaan yang lebar | visual |
| | | Bentuk geometri yang diulang memperhatikan proporsi, saka, kesatuan dan keharmonisan | Visual dan perasaan |
| 12 | Kelas terampil 2 | Menggunakan ruang-ruang 3 dimensi yang menggunakan bentuk-bentuk geometri abstrak | Visual dan perasaan |
| | | Proporsi dan skala yang berbeda | Visual dan perasaan |
| | | Gradasi warna dengan pembayangan | Visual |
| 13 | Ruang inisiasi kelas mahir | Ruang lebih tenang, bersinggungan langsung dengan lingkungan alam | Visual dan perasaan |
| | | Pengolahan elemen vertikal dan horizontal yang lebih jelas dengan bukaan yang menyatu dengan alam | Visual |
| | | Pengolahan tekstur dan ornamen yang lebih kasar dan nyata | visual |
| 14 | Kelas mahir 1 | Tekstur yang kasar | Visual dan perasaan |
| | | Garis yang lebih jelas | Visual |
| 15 | Kelas mahir 2 | Pendefinisian ruang-ruang yang lebih jelas | Visual dan gerakan |
| | | Pendefinisian ornamen dengan garis yang lebih abstrak | Visual |
| 16 | Galeri utama (indoor) | Pengolahan elemen vertikal dan horizontal menyerupai suasana alam | Visual dan perasaan |
| | | Pengolahan warna gradasi hijau | Visual |
| | | Pengolahan garis, dan bentuk geometri dasar yang lebih kompleks | Visual dan perasaan |
| | | Pengolahan slab yang dibuat dinamis, sehingga terdapat irama pergerakan | Gerakan |
| 17 | Galeri utama (outdoor) | Pengolahan elemen horizontal dengan perbedaan slab, sehingga menimbulkan pergerakan dan pengalaman meruang yang lebih kaya | Gerakan |
| | | Pengolahan elemen vertikal yang sederhana, dengan kolom, atau dinding yang berbukaan lebar | Visual |
| | | Pengolahan warna dan tekstur yang lebih lembut | Visual |
| 18 | Perpustakaan | Pengolahan bentuk dengan menggunakan penggabungan geometri dasar | Visual |
| | | Pengolahan bukaan, dan elevasi ruang sehingga menghasilkan pengalaman meruang yang berbeda | Gerakan dan visual |
| | | Pengolahan elemen vertikal yang menghasilkan pembayangan | Visual |
| 19 | Kantin | Pengolahan elemen yang menyerupai sebuah bentukan buah atau tanaman | Visual |
| | | Dengan pewarnaan dan geometri dasar yang saling bertransformasi | Visual |
| 20 | Sirkulasi | Pengolahan elemen sirkulasi dengan kolam sehingga tercipta suasana seperti di pinggir sungai, danau, maupun lautan | Visual dan perasaan |
| | | Pengolahan elemen sirkulasi dengan pepohonan sehingga tercipta seperti berada di antara pepohonan di hutan | Visual dan perasaan |

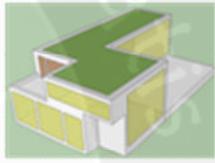
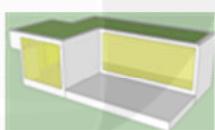
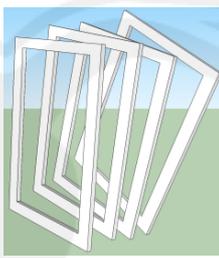
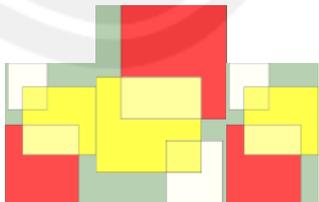
Sumber: hasil analisis penulis

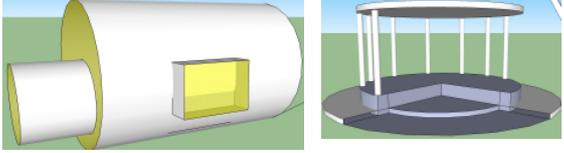
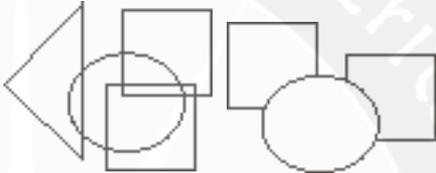
Pengolahan desain pada ruang-ruang sesuai dengan stimulasi imajinasi gambar anak dengan pendekatan filosofi gambar anak. Pengolahan tersebut menggunakan parameter rangsangan visual, dan fisik. Parameter rangsangan fisik terdiri dari gerakan, rabaan, dan sense of place. Pengolahan diterapkan pada elemen arsitektural sebagai berikut:

1. Bentuk Masa

Bentuk-bentuk masa yang digunakan adalah bentuk-bentuk geometri dasar yaitu persegi, persegi panjang, lingkaran, dan segitiga. Bentuk-bentuk tersebut mengalami transformasi baik secara dimensional, secara substraktif, maupun secara aditif.

Tabel 6.6. Konsep perancangan bentuk

| No | Bentuk | Transformasi | Digunakan pada |
|----|---------|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | persegi | Dimensional, aditif, dan substraktif. | <p>Bentukan masa bangunan ruang kelas. Contoh:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Tampak atas</p>  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Tampak</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Perspektif</p> </div> </div> <p>Gambar 6.38. Ilustrasi bentuk mobil <i>Sumber : hasil analisis penulis</i></p> <p>Ornamen masa, detail ruang dan elemen pendukung ruang</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div> <p>Gambar 6.39. Ilustrasi ornamen masa, detail ruang dan elemen pendukung ruang <i>Sumber : hasil analisis penulis</i></p> |

| | | | |
|---|------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 | Lingkaran | Dimensional, aditif, dan substraktif. | <p>Bentukan masa bangunan galeri dan ruang pertemuan, contoh:</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 6.40. Ilustrasi bentuk ruang <i>Sumber : hasil analisis penulis</i></p> |
| 3 | Segitiga | Dimensional, aditif, dan substraktif. | <p>Hubungan antar ruang, bentuk tata masa dan detail arsitektural.</p> |
| 4 | Penggabungan bentuk dasar geometri | Dimensional, aditif, dan substraktif. | <p>blokplan pada tapak, pengolahan tekstur ground, pengolahan dinding dan bukaan serta pengolahan fasad bangunan, siteplan, denah, tampak dan detail arsitektural.</p>  <p style="text-align: right;">bentuk kluster yang semu.</p> <p style="text-align: center;">Gambar 6.41. Ilustrasi pengolahan gabungan bentuk <i>Sumber : hasil analisis penulis</i></p> |

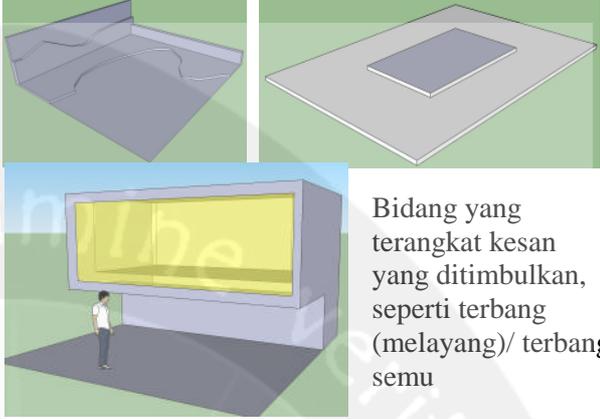
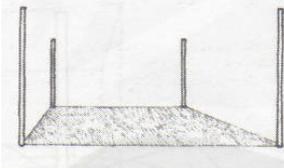
Sumber: hasil analisis penulis

Bentuk masa bangunan apabila dilihat dari tampaknya mengalami transformasi dari tak berbetuk sampai berbentuk. Pada masa galeri bentuk masa mengalami perkembangan transformasi tampak dengan pengolahan fasade bangunan. Merupakan 1 masa bangunan yang terkamufase, seakan-akan terdiri dari beberapa bagian. Pada masa bangunan edukasi, perubahan transformasi terjadi secara bertahap sesuai dengan tahapan ruang kelasnya. Tahapan kelas untuk kompetensi awal menggunakan bentuk yang abstrak, sedangkan untuk tingkat mahir menggunakan bentuk yang regular.

2. Bentuk Ruang

Pengolahan bentuk ruang dengan mengolah elemen vertikal dan horizontal pendefinisian ruang yang samar, sehingga tidak terlihat membatasi ruang.

Tabel 6.7. Konsep perancangan ruang

| No | Pendefinisi ruang | Transformasi | Digunakan pada |
|----|-------------------|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Elemen horizontal | elevasi | <p>lantai, atap, dan ruang perantara sebagai stimulasi pergerakan. Contoh:</p>  <p>Bidang yang terangkat kesan yang ditimbulkan, seperti terbang (melayang)/ terbang semu</p> <p>Gambar 6.42. Ilustrasi pengolahan elemen horizontal <i>Sumber : hasil analisis penulis</i> Diterapkan pada bangunan galeri utama.</p> |
| 2 | Elemen vertikal | dimensional |  <p>Kolom yang berdiri sendiri, atau hubungan dari 3 buah kolom, dapat membentuk ruang yang semu.</p> <p>Pendefinisan elemen vertikal pada dinding, kolom, dan bukaan sebagai stimulai visual.</p> |

Sumber: analisis penulis

Pengolahan elemen horisontal yang berundak pada ruang publik untuk memenuhi konsep stimulasi fisik dan pengolahan elemen vertikal dengan batasan imajiner berupa kolom atau vegetasi untuk menyatukan dengan alam.

Pada pengolahan bangunan galeri, slab dinaikkan lebih tinggi dari lantai dasar, untuk mencapai konsep keberlanjutan visual dan keterbatasan fisik. Elemen vertikal yang digunakan adalah batasan-batasan imajiner yaitu dinding-dinding kaca, sehingga ruang dalam pada bangunan galeri seakan-akan berada di luar ruang. Pada pengolahan bangunan luar ruang, batasan ruang menggunakan perbedaan slab.

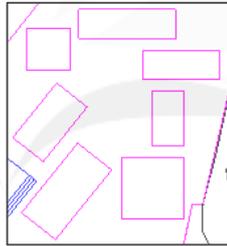
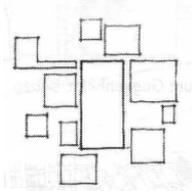
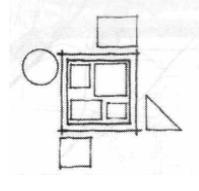
Pada bangunan edukasi, konsep keberlanjutan visual antara ruang luar dengan ruang dalam diolah dengan batasan elemen vertikal yang imajiner. Pengalaman yang berbeda-beda diolah dengan view ke segala arah. Pengolahan dinding, atap dan lantai

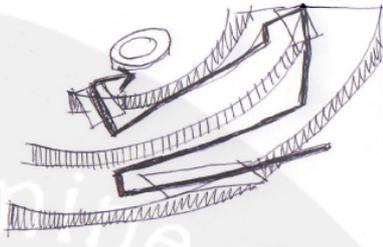
yang menonjol akan menimbulkan pola pada interior dan eksterior yang berfungsi sebagai stimulasi imajinatif.

3. Pola organisasi ruang dan tata masa

Konsep pola organisasi Ruang yang digunakan yaitu bertujuan untuk menstimulasi imajinatif anak, melalui pergerakan dalam ruang-ruang yang menghasilkan pengalaman kepada anak-anak, melalui beberapa tahapan hingga mencapai tahap akhir. Pola organisasi ruang yang digunakan pada hubungan antar ruang adalah dengan organisasi radial dengan menyamakan keberadaan ruang pusat.

Tabel 6.8. Konsep perancangan ruang

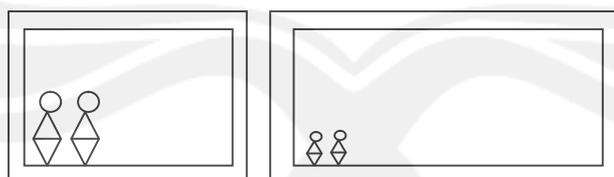
| No | Pola organisasi ruang | Transformasi | Digunakan pada |
|----|-----------------------|----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | radial | Menggunakan datum, atau anomali bentuk, posisi maupun ukuran | <p>Pengolahan pada tapak. Peletakan masa bangunan utama, yaitu bangunan galeri dan bangunan pendidikan disusun secara radial. Keberadaan pusat dikaburkan oleh ruang lain disekitarnya yang mengalami pengenaaan desain yang berbeda. Pusat merupakan ruang bersama, dapat berupa ruang terbuka maupun taman.</p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>Menggunakan anomali posisi dan ukuran.</p> </div> </div> <p>Gambar 6.43. Ilustrasi pengolahan anomali posisi <i>Sumber : hasil analisis penulis</i></p> |
| 2 | Kluster | Menggunakan pola kluster dengan transformasi bentuk dan datum. | <p>pola tatanan masa ini digunakan pada masa bangunan pendidikan, peletakan ruang-ruang kelas dengan dihubungkan oleh ruang-ruang bersama yang adalah ruang inisiasi. Pengolahan ruang inisiasi digunakan untuk menstimulasi visual, gerakan dan perasaan.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> |

| | | | |
|---|----------|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3 | Linier | Linier secara berkelok-kelok | Pola linier digunakan untuk menghubungkan masa bangunan satu dengan lainnya, hal ini untuk mendukung pengalaman meruang yang lebih kaya yang diperoleh anak-anak di dalam tapak. Pola linier digunakan juga pada bangunan galeri. |
| 3 | hierarki | Pengolahan topografi tanah |  <p data-bbox="842 728 1390 846">Gambar 6.44. Ilustrasi pengolahan hierarki Sumber : hasil analisis penulis Hal ini untuk merangsang keaktifan motorik anak.</p> |

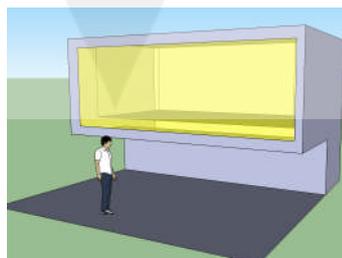
Sumber: analisis penulis

4. Skala

Skala yang digunakan adalah skala normal, karena mengingat penggunaannya sebagian besar adalah anak-anak. Penerapan skala normal terutama dilakukan pada kelompok massa bangunan pendidikan. Skala monumental digunakan dalam perencanaan kelompok massa galeri, karena fungsinya sebagai vocal point sehingga dapat menarik perhatian pengunjung Graha Apresiasi Seni Lukis Anak di Yogyakarta, terutama dari luar tapak.



Gambar 6.45. Rencana skala pada Graha Apresiasi Seni Lukis di Yogyakarta
Sumber: hasil analisis penulis



Gambar 6.46. Konsep Skala Ruang pada galeri
Sumber: hasil analisis penulis

5. Bukaan

Konsep bukaan yang digunakan adalah bukaan yang besar untuk memaksimalkan kamufase antara ruang luar dengan luar dalam, sehingga anak-anak seperti berada di luar ruang saat di dalam ruang dengan adanya keberlanjutan visual, namun ada keterbatasan pencapaian secara fisik, supaya kegiatan belajar mereka tidak



Gambar 6.47. Konsep Bukaan pada ruang-ruang kelas dan galeri
 Sumber: hasil analisis penulis

6. Pendekatan, akses masuk, dan sirkulasi

Konsep aksesibilitas pencapaian dari luar tapak menuju ke dalam tapak adalah akses pencapaian langsung (frontal). Hal ini untuk mempermudah pencapaian bagi anak-anak dan pengunjung. Namun sirkulasi menuju bangunannya digunakan pencapaian memutar. Hal ini digunakan untuk menyamarkan fokus anak dan menunda sekuen pencapaian sehingga diperoleh pengalaman meruang yang lebih lama.

Tabel 6.9. Konsep perancangan akses dan sirkulasi

| No | Pola | Transformasi | Digunakan pada |
|----|-----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Frontal | Menghilang di dalam ruang | Pengolahan pada akses masuk ke dalam site bagi pengguna kendaraan. |
| 2 | Dibelokkan oleh suatu hal atau tidak langsung | Pada setiap titik diberi pengalaman visual yang berbeda beda, dengan menggunakan sequen waktu. | Pengolahan pada akses pejalan kaki, dan sirkulasi antar ruang-ruang di dalam tapak untuk memperoleh pengalaman imajinasi yang berbeda-beda. |

Sumber: analisa penulis

7. Konfigurasi Jalur

Konsep Konfigurasi Jalur yang digunakan ada 3, yang pertama adalah penggunaan konfigurasi jalur langsung untuk mencapai gedung Utama dengan

mudah. Lalu digunakan konfigurasi Spiral pada area inisiasi sebagai wujud stimulasi imajinatif. Lalu digunakan konfigurasi jaringan pada hubungan antara ruang-ruang studio. Hal ini untuk memperlihatkan keterkaitan tahapan satu dengan lainnya.

8. Cahaya dan Pemandangan

Konsep Pencahayaan alami dirancang dengan mengoptimalkan bukaan-bukaan ke arah timur dan utara, hal ini untuk mendapatkan sinar matahari langsung dari arah timur dan memperoleh pemandangan akan peristiwa matahari terbit di sebelah timur. Pencahayaan buatan dirancang dengan direct lamp, dan indirect lamp untuk aksentuasi sehingga menimbulkan pengalaman meruang, dan diberi pula pencahayaan spot untuk focal point yang menarik ingin tahu anak-anak.

Pemandangan ke bagian selatan dan barat tidak dimaksimalkan untuk memperoleh stimulasi imajinasi lingkungan alam yaitu persawahan, sedangkan pada ruang kelas yang berada di bagian utara site dimaksimalkan pemandangan ke pepohonan, untuk memberikan stimulasi imajinasi situasi hutan dalam rekayasa.

9. Material dan tekstur

Sebagian besar material yang digunakan adalah material lokal dari alam, yaitu batu dan kayu, karena salah satu stimulasi yang ingin diberikan adalah kedekatan dengan lingkungan alam. Dalam perancangan ruang-ruang digunakan material batu bata, kayu dan batu alam untuk memberikan kesan dekat dengan alam, namun pada beberapa bagian ditutup dengan plester dan cat berwarna polos untuk menutupi material asli.

Tekstur digunakan sebagai stimulasi rabaan terhadap anak-anak. Tekstur yang digunakan adalah tekstur yang kasar, dan lembut sehingga anak-anak dapat merasakan perbedaan tekstur tersebut. Tekstur yang kasar dibentuk dengan menggunakan pola pada ground, pada dinding, dan dengan memaju mundurkan dinding, sehingga menimbulkan tekstur secara visual.

10. Warna

Konsep penggunaan warna yang akan digunakan untuk menstimulasi imajinasi anak yaitu sebagai berikut:

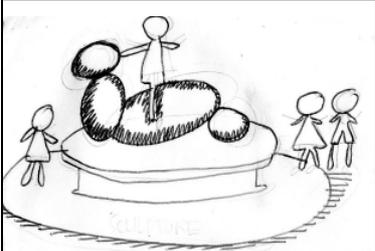
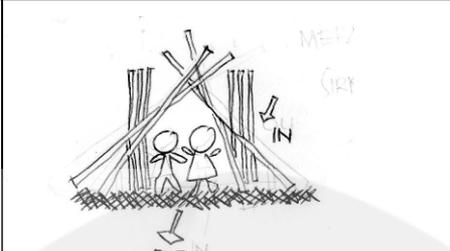
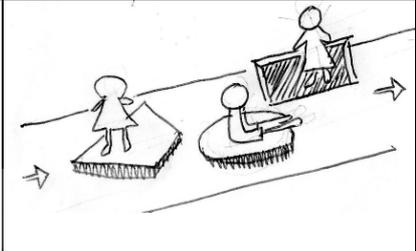
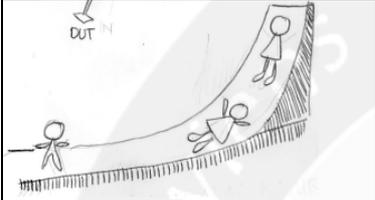
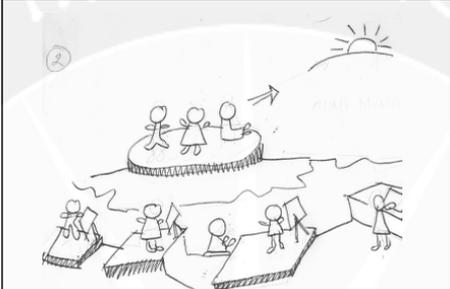
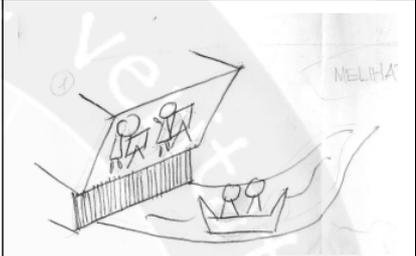
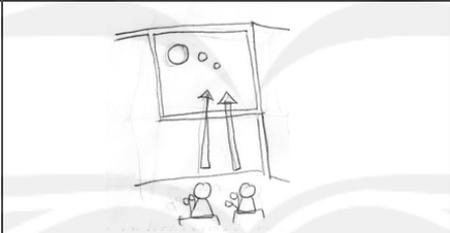
Tabel 6.10. Konsep penggunaan warna dalam ruangan

| STIMULASI | ANALISIS KARAKTER | ANALISIS WARNA | APLIKASI PERANCANGAN |
|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Imajinasi | Imajinasi memancing keingin tahuan anak, energik. Kaya akan ide dan gagasan. Optimis. |  Warna merah memberi kesan menggairahkan energik dan kuat. | Diaplikasikan sebagai aksen desain studio |
| Pengalaman | Pengalaman memberikan stimulasi kepada perasaan. Membangkitkan semangat, menimbulkan gejolak emosi. |  Warna oranye dapat memainkan perasaan. | Diaplikasikan sebagai aksen desain studio |
| Presentasi | Dapat menarik perhatian anak, cerdas, kaya ide, sumber kekuatan. Ketenangan, kedamaian. Istirahat, sejuk. |  Warna kuning dapat menarik perhatian. | Dimainkan sebagai aksen pada desain ruang-ruang komunal |
| | |  Warna biru dapat memberikan ketenangan dalam melukis | Diaplikasikan pada ruang studio tingkat mahir |
| | |  Warna hijau dapat memberikan kesan kedekatan dengan alam | Diaplikasikan pada aksen ruang-ruang galeri. |
| Kepolosan | Kepolosan merupakan titik awal imajinasi murni |  Warna putih mencerminkan kepolosan anak-anak, untuk menerima pengaruh dari luar, sebagai penetral. | Karena putih melambangkan kepolosan, maka putih digunakan sebagai dasar warna bangunan keseluruhan. |

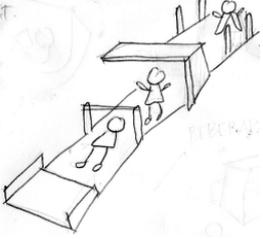
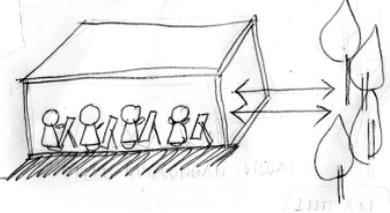
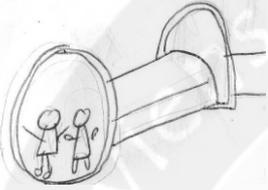
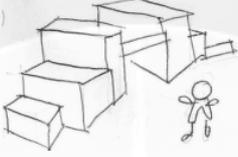
Sumber: analisis penulis

Beberapa ilustrasi detail arsitektural sebagai stimulasi imajinasi, di antaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 6.11. Konsep pengolahan detail arsitektural

| | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Gambar 6.48. Sculpture sebagai vocal point, menarik perhatian anak-anak</p> |  <p>Gambar 6.49. Sebuah sirkulasi, dibangun supaya anak merasa di dalam ruang</p> |  <p>Gambar 6.50. Tantangan dalam sirkulasi (pengolahan ground)</p> |
|  <p>Gambar 6.51. Dinding menjadi bidang alas</p> |  <p>Gambar 6.52. Studio luar ruang, peristiwa matahari terbit, pengolahan bidang alas yang fungsional</p> |  <p>Gambar 6.53. Perbedaan level membuat orang dilantai 2 bisa melihat orang seakan-akan berada disungai</p> |
|  <p>Gambar 6.54. Anak-anak tertarik menuju sesuatu yang menarik perhatian mereka</p> |  <p>Gambar 6.55. Permainan bukaan dinding, sebagai alat mereka menggambar bulan, yang seakan berada dalam sebuah bidang gambar</p> |  <p>Gambar 6.56. Skematik ruang baca dan studio perpustakaan</p> |



| | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Gambar 6.57. Sekuen yang berbeda-beda dengan pengolahan elemen vertikal</p> |  <p>Gambar 6.58 .anak seakan berada di dalam air, pengolahan pada dinding dan bidang alas</p> |  <p>Gambar 6.59. Keberlanjutan visual, anak-anak tetap bisa merasa seperti di dalam hutan, dengan bukaan yang maksimal kematik</p> |
|  <p>Gambar 6.60. Anak menghafal sesuatu karena apa yang sudah dilaluinya</p> |  <p>Gambar 6.61. Susunan geometri bentuk menyerupai istana, stimulasi imajinatif anak</p> | |

Sumber: analisis penulis

6.2.3. Konsep Perancangan Aklimatisasi Ruang

1. Penghawaan Ruang

Konsep perancangan :

Dengan konsep perancangan level bangunan yang berbeda-beda maka untuk menunjang konsep penghawaan, bangunan Graha Apresiasi Seni Lukis Anak di Yogyakarta dirancang dengan ketinggian yang berbeda sehingga udara dapat mengalir.

2. Pencahayaan Ruang

Konsep perancangan :

Pengoptimalan cahaya matahari sebagai penerangan utama pada Graha Apresiasi Seni Lukis Anak di Yogyakarta untuk kegiatan yang lebih banyak dilakukan pada waktu siang hari. Pencahayaan pada ruang dalam bangunan diperoleh dari atas (lubang atap) dan/atau dari samping (lubang dinding). Cahaya dari samping, melalui jendela, tidak optimal karena terbatas jangkannya. Maka diterapkan mempertinggi jendela atau memberi cahaya dari dua arah dengan pencahayaan bertingkat menguntungkan penerangan. Bukaan yang bervariasi juga dapat

membrikan teknik pembayangan yang berbeda-beda yang jatuh pada slab, hal ini dijadikan stimulasi penglihatan.

D. Konsep Perancangan Struktur dan Konstruksi

1. Sistem Struktur

Struktur pondasi yang dipilih adalah yakni Pondasi *Foot Plat* untuk massa bangunan utama dan Pondasi Menerus dari batu kali untuk massa bangunan penunjang dan massa-massa sederhana lainnya. Sedangkan untuk struktur atap dipilih struktur rangka ruang.

Secara keseluruhan struktur yang digunakan menggunakan struktur sederhana (untuk bangunan 2-3 lantai), dengan kolom dan balok. Grid-grid disusun beraturan dengan eksplorasi pada struktur:

- a. menonjolkan kolom dan balok dari elemen pengisinya. Selain berfungsi sebagai elemen structural, secara arsitektural juga sebagai pengolahan fasade dan stimulasi imajinasi bagi anak-anak.
- b. Pengolahan bentuk dan posisi struktur sehingga menjadi elemen yang menarik perhatian penikmat saat melaluinya.
- c. Pengolahan warna dan posisi yang berbeda dari deretannya. Menggunakan anomali sebagai pengolahan perbedaan tersebut. Struktur yang dibedakan tersebut dapat sebagai penunjuk arah.



Gambar 6.62. Ilustrasi tampak bangunan dengan struktur yang dieksplorasi
Sumber : analisis penulis

2. Konstruksi dan Bahan Bangunan

Berdasarkan analisis penyelesaian konsep, bahan yang digunakan adalah bahan yang sama dengan kondisi asli suasana yang ingin diciptakan. Untuk menciptakan suasana alami hutan, maka digunakan material asli kayu, dan batu-batuan. Untuk mendukung suasana alami sungai, kolam didesain dengan batu-batuan asli didalam aliran air. Penggunaan material asli pada bangunan, seperti batu bata, dan batu ekspos yang tidak tertutup finishing. Pada beberapa bagian ditutupi oleh finishing warna, sebagai perbedaan atau penunjuk arah.

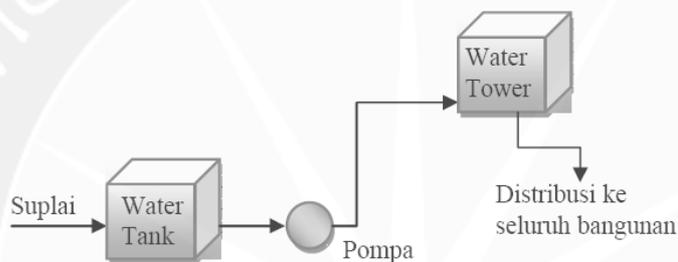
Konstruksi beton bertulang menjadi pilihan utama pada perancangan struktur, dengan asumsi bahan mudah didapat dan harga relatif terjangkau.

E. Konsep Perancangan Utilitas Bangunan

1. Sistem Jaringan Air

Jaringan Air Bersih

Sistem distribusi yang digunakan adalah sistem *Down-Feed Distribution*, yaitu pengaliran air bersih dari PDAM dan sumur air tanah yang ditampung ke *water tower*, kemudian dialirkan ke ruang-ruang dengan memanfaatkan gaya gravitasi.



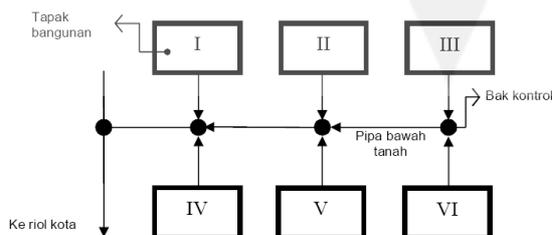
Gambar 6.63. Konsep Sistem Jaringan Air Bersih

Jaringan Air Kotor

Pembuangan air kotor dalam bangunan Graha Apresiasi Seni Lukis Anak di Yogyakarta dapat dialirkan ke sumur peresapan atau selokan yang terdapat di sekitar site.

Pada prinsipnya pembuangan air kotor adalah:

- Air hujan : dialirkan melalui saluran yang menuju parit/ sungai.
- Air kotor : dialirkan ke sumur peresapan.
- Air kotor : dimasukkan ke dalam *septic tank*, kemudian dialirkan ke sumur peresapan.

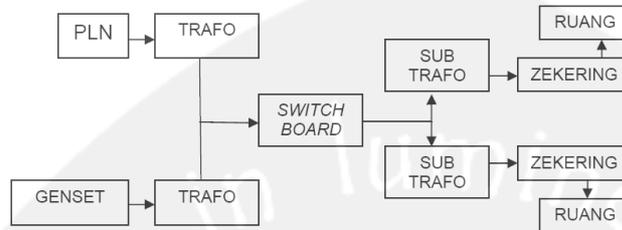


Gambar 6.64. Konsep sistem jaringan air kotor

2. Sistem Jaringan Listrik

Sumber aliran listrik yang direncanakan adalah :

- Melalui Perusahaan Listrik Negara (PLN) sebagai sumber utama.
- Generator set yang digunakan sebagai sumber cadangan bila aliran listrik dari PLN mati.



Gambar 6.65. Konsep sistem jaringan air kotor

3. Sistem Pemadam Kebakaran

Perencanaan sistem pemadam kebakaran :

- *Smoke detector*, deteksi dini terhadap asap yang ditimbulkan oleh api.
- *Sprinkler system*, alat penyembur air di dalam ruang yang secara otomatis bekerja bila suhu di dalam ruangan telah melampaui ambang batas normal, dengan jarak antara 6-9 meter,
- *House rack*, terletak di dalam bangunan dengan jarak strategis 25-30 m.
- *Hydrant*, yaitu sumber air dengan tekanan tinggi, ditempatkan di luar bangunan dengan jarak 10 meter.



DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, Dr. Nooryan, M.Sn. 2008. Kritik Seni, Wacana, Apresiasi dan Kreasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chiara, De Joseph. 2001. Time Saver Standards for Building Types. New York : McGraw-Hill.
- Ching, Francis,D.K. 2007. Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Tatanannya. Canada: John Wiley and Sons, Inc.
- Dattner, Richard, AIA. 1969. Design for Play. New York: van Nostrand reinhold Company.
- Dudek, Mark. Children Spaces. Hal 6-12.
- Hakim, Rustam, Ir.,dkk. 2003. Komponen Perancangan Arsitektur Lanskap, prinsip-Unsur dan Aplikasi Disain. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hertzberger, Herman. 1991. Lesson fot Stuent in Architecture. Dutch : Uitgeverij 010 Publishers.
- Hidayati, Nia. 2010. Mengembangkan Imajinasi Anak.
- Hurlock, Elizabeth B., 1993. Perkembangan anak jilid 2 (terjemahan Meitasari Tjandrasa). Jakarta: erlangga.)
- Koffka,K. 1935. Gestalt-laws of Form Perception, "Principles of Gestalt psychology". London.
- Lynch, Kevin. 1960. " The Image of The City". MIT Press.
- Mimica, V.1992. Notes on Children, Environment and Architecture. Publikatieburo Bouwkunde.
- Muhammad, As'adi. 2009. Panduan Praktis Menggambar dan Mewarnai untuk Anak. Yogyakarta: Power books.
- Neufert, Ernst.2002. Data Arsitek. Jakarta: Erlangga.
- Piaget, J. 1950. Piaget's Concept of Preception, 'the Psychology of Intellegence".
- Poerwadarminta,W.J.S.1976. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka.
- Robin C. Moore, dkk. 1992. Play for All Guidelines.*
- Tim Bahasa Pustaka Agung Harapan. 2003. Kamus Cerdas Bahasa Indonesia Terbaru. Surabaya : CV Pustaka Agung Harapan.
- Tim Pusat Bahasa, Departement Pendidikan Nasional. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia,Edisi Keempat. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Tim Pusat Bahasa. 1994. Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi II Depdikbud. Jakarta: Balai Pustaka.



DAFTAR REFERENSI

- [Jogiatrip.com](#) berita tanggal 8 November 2010, diakses pada 30 Januari 2011
- [TamanBudayaYogyakarta.com](#)
[wikipedia.co.id/biennalejogja](#)
[www.antarafoto.com/seni-budaya/v1260606300/biennale-jogja](#)
[www.tasteofjogja.org/web/IDA/inside.asp](#) berita pada 9/24/2003 | 11:30 diakses pada 30 Januari 2011
- [TamanBudayaYogyakarta.com](#) , diakses pada 30 Januari 2011
- [Kompas.com](#), berita pada Kamis, 27 Januari 2011diakses pada 30 Januari 2011
- [http://sumbo.wordpress.com/2008/02/09/menyorot-industri-lomba-lukis-anak/](#) ,berita pada 9 Februari 2008diakses pada 30 Januari 2011
- [http://sanggar-lukis.blogspot.com/](#)
[http://fadelnjogdja.wordpress.com/galerilukisanku/](#)
[http://baltyra.com/2010/10/25/family-corner-ruang-ekspresi-untuk-anak/](#)
- [Kompas.co/biarkan-anak-bermain/](#) berita pada Jumat,5 Februari 2010 diakses pada 30 Januari 2011
- [Id.wikipedia.com/org/wiki/Seni](#) diakses pada 7 Februari 2010
- [http://tjahjo-prabowo.staff.fkip.uns.ac.id/apresiasi-seni/](#) diakses pada 17 Februari 2011
- [http://salamjogja.wordpress.com/arsip-media-tentang-salam](#)
[http://www.agriculturesnetwork.org/magazines/indonesia/25-memberdayakan-petani-dengan-leisa/sanggar-anak-alam-sekolah-untuk-kehidupan/at_download/article_pdf](#)
- Company Profile yang diperoleh dari Manajemen Sanggar Pratista
- [Wikipedia.co.ic/Galeri](#), diakses pada 21 Februari 2011.
- Wikipedia bahasa Indonesia. 2010. Diakses pada 21 Februari 2011
- [http://www.mediaindonesia.com/foto/3914/Kursus-Menggambar](#), diakses pada 25 Juni 2011
- [http://www.indopos.co.id/index.php/component/content/article/71-jakarta-raya-reviews/2749-rela-keliling-mal-jualan-lukisan-tradisional.html](#)
[http://www.pikiran-rakyat.com/node/148676](#)
[http://www.flickr.com/photos/ismailcentre/](#), diakses pada 25 Juni 2011
- [http://yogyakarta.kemenag.go.id/](#)
[http://www.bapeda.pemda-diy.go.id/tentang_yogya.php](#)
website: [mengenal perkembangan seni rupa anak-Anak](#)
[http://www.scribd.com/doc/23296419/pendidikan anak usia dini](#)
[http://www.scribd.com/doc/23296419/Profil-Kependudukan-Prov-DIY#](#)
google earth, diakses pada 21 Februari 2011
- [http://elantowow.wordpress.com](#), diakses pada 1 Juni 2011



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
 ARCHITECTURE DEPARTEMENT
 FAKULTAS TEKNIK
 ENGINEERING FACULTY
 UNIVERSITAS ATMA JAYA
 UNIVERSITY OF ATMA JAYA
 YOGYAKARTA

PROYEK TUGAS AKHIR
 FINAL PROJECT

PERIODE 1 GASAL
 030 PERIODE 1
 TAHUN AKADEMIK 2011/2012
 ACADEMIC YEAR 2011/2012

JUDUL PROYEK
 PROJECT TITLE

**GRAHA APRESIASI SENI
 LUKIS ANAK
 DI YOGYAKARTA**

IDENTITAS MAHASISWA
 STUDENT IDENTITY

MARIA ORCHITA BELLA
 NPM 07 01 12724

JUDUL GAMBAR
 PICTURE TITLE

SITEPLAN

SKALA
 SCALE

1 : 500

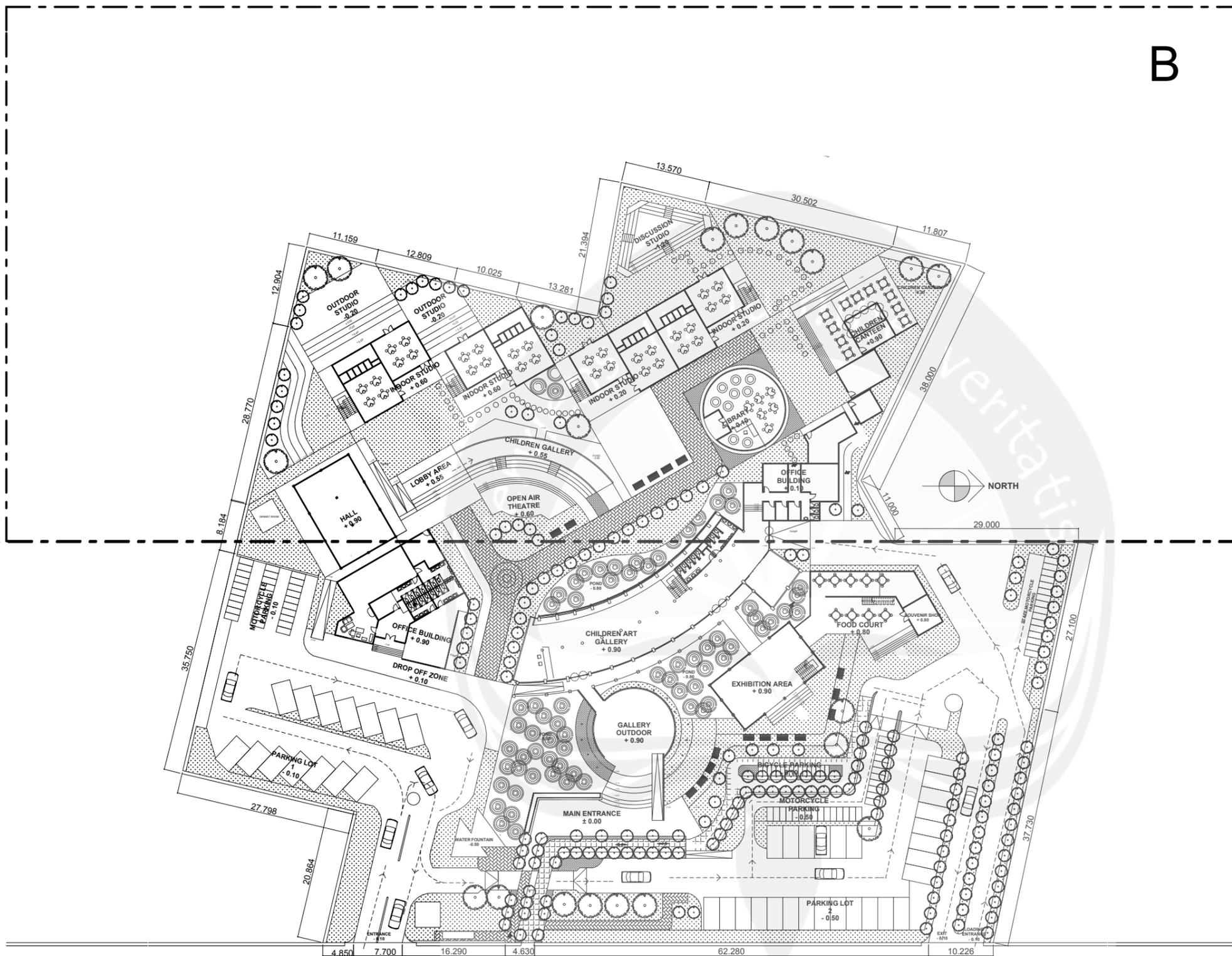
LEMBAR KE
 PAGE NO.

3

DARI

OF

DISAHKAN
 CERTIFIED BY



A

B

SITEPLAN
 SCALE 1 : 700





PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
 ARCHITECTURE DEPARTEMENT
 FAKULTAS TEKNIK
 ENGINEERING FACULTY
 UNIVERSITAS ATMA JAYA
 UNIVERSITY OF ATMA JAYA
 YOGYAKARTA

PROYEK TUGAS AKHIR
 FINAL PROJECT

PERIODE 1 GASAL
 030 PERIODE 1
 TAHUN AKADEMIK 2011/2012
 ACADEMIC YEAR 2011/2012

JUDUL PROYEK
 PROJECT TITLE

**GRAHA APRESIASI SENI
 LUKIS ANAK
 DI YOGYAKARTA**
 CHILDREN ART PAINTING
 BUILDING

IDENTITAS MAHASISWA
 STUDENT IDENTITY

MARIA ORCHITA BELLA
 NPM 07 01 12724

JUDUL GAMBAR
 PICTURE TITLE

ELEVATION OF CHILDREN ART
 PAINTING BUILDING

SKALA
 SCALE

1 : 700

LEMBAR KE
 PAGE NO.

6

DARI

OF

DISAHKAN
 CERTIFIED BY



EAST ELEVATION

SCALE 1 : 400



NORTH ELEVATION

SCALE 1 : 400



WEST ELEVATION

SCALE 1 : 400



SOUTH ELEVATION

SCALE 1 : 400



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARCHITECTURE DEPARTEMENT
FAKULTAS TEKNIK
ENGINEERING FACULTY
UNIVERSITAS ATMA JAYA
UNIVERSITY OF ATMA JAYA
YOGYAKARTA

PROYEK TUGAS AKHIR
FINAL PROJECT

PERIODE 1 GASAL
030 PERIODE 1
TAHUN AKADEMIK 2011/2012
ACADEMIC YEAR 2011/2012

JUDUL PROYEK
PROJECT TITLE

**GRAHA APRESIASI SENI
LUKIS ANAK
DI YOGYAKARTA**

IDENTITAS MAHASISWA
STUDENT IDENTITY

MARIA ORCHITA BELLA
NPM 07 01 12724

JUDUL GAMBAR
PICTURE TITLE

**PERSPECTIVE
EXTERIOR**

SKALA
SCALE

NO SCALE

LEMBAR KE
PAGE NO.

52

DARI

OF

DISAHKAN
CERTIFIED BY

PERSPECTIVE EXTERIOR
NO SCALE



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
 ARCHITECTURE DEPARTEMENT
 FAKULTAS TEKNIK
 ENGINEERING FACULTY
 UNIVERSITAS ATMA JAYA
 UNIVERSITY OF ATMA JAYA
 YOGYAKARTA

PROYEK TUGAS AKHIR
 FINAL PROJECT
 PERIODE 1 GASAL
 000 PERIODE 1
 TAHUN AKADEMIK 2011/2012
 ACADEMIC YEAR 2011/2012

JUDUL PROYEK
 PROJECT TITLE

**GRAHA APRESIASI SENI
 LUKIS ANAK
 DI YOGYAKARTA**

IDENTITAS MAHASISWA
 STUDENT IDENTITY

MARIA ORCHITA BELLA
 NPM 07 01 12724

JUDUL GAMBAR
 PICTURE TITLE

**PERSPECTIVE
 INTERIOR**

SKALA
 SCALE

LEMBAR KE
 PAGE NO.

53

DARI

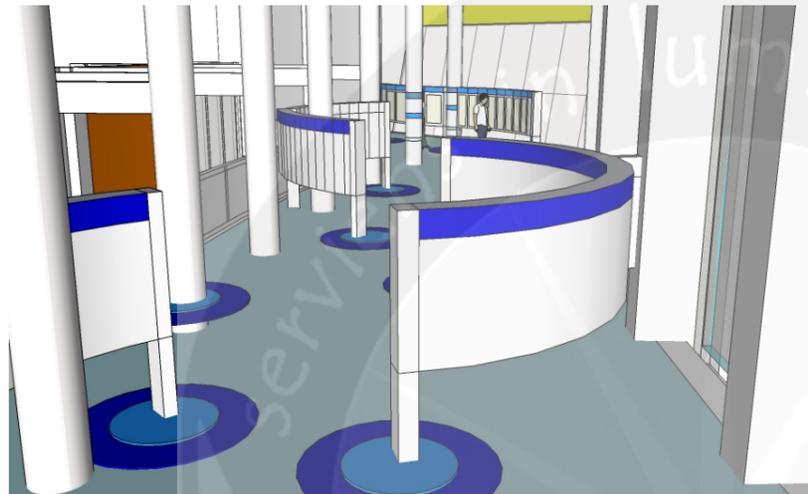
OF

DISAHKAN
 CERTIFIED BY

GALLERY UPPER FLOOR



GALLERY UPPER FLOOR



CLASSROOM GROUND FLOOR



GALLERY OF PAINTING ART



GALLERY OF PAINTING ART



CLASSROOM UPPER FLOOR

PERSPECTIVE INTERIOR 
 NO SCALE